

# Quaderni d'altri tempi



Geneva Robertson-Dworet,  
Graham Wagner (ideatori)

## Fallout

Prima stagione

Otto episodi

Cast principale: Ella Purnell,  
Aaron Moten, Kyle

MacLachlan,

Walton Goggins

Produzione: Kilter Films,  
Big Indie Pictures,

Bethesda Game Studios,

Amazon MGM Studios

Distribuzione: Amazon, 2024

## GIÙ NELL'UNIVERSO DI FALLOUT, SPASSANDOSELA TRA MILLE GUAI

di *Valerio Pellegrini*

Progetto ambizioso quello della Vault-Tec Industries: selezionare la meglio umanità togliendo qualche zero alla conta della popolazione mondiale. Ci vuole un'idea per allineare meglio i numeri delle masse rispetto alla scarsità delle risorse naturali. In una scena ambientata nella più classica delle *war room* americane, la serie tv Amazon basata sui videogiochi *Fallout* fa scatenare la fantasia dei Dottor Stranamore di turno delineando l'agghiacciante futuro sotterraneo dell'umanità. Si pensa di dare un deciso incoraggiamento al conflitto termonucleare globale sparigliando ogni logica di deterrenza. Il tutto tenendo ovviamente le élite paganti ben chiuse dentro ai *vault*: giganteschi bunker sotterranei attrezzati per sostenere la vita biologica nell'arco di decenni o di secoli. Tante Camelot ciascuna con il suo regolamento, con il suo lancio di dadi darwiniano. Poco importa la sorte dei disperati fuori dai bunker o degli esperimenti falliti dentro ai *vault*. Un cinismo della classe dirigente che ci suona sinistramente attuale a poco dalla pandemia da Covid-19 che il premier britannico Boris Johnson accolse con la frase "molte famiglie perderanno i loro cari prima del tempo". Business as usual. Una *forma mentis* che si accorda molto bene al distacco strategico e alle visioni probabilistiche offerte dai giochi di ruolo. Un tipo di intrattenimento che ha tratto linfa vitale da quello speciale [feeling tra videogiochi e Guerra Fredda](#).



L'universo di *Fallout* è una conseguenza di quel cinismo ed è ambientato nell'arco storico dei

circa duecento anni che seguono l'apocalisse atomica del 2077. Storie che vedono gli umani impegnati tra ricostruzioni e nuove guerre, orfani di una qualsiasi guida politica e morale. Avventure ambientate perlopiù fuori dai *vault*, in un contesto rurale da *Far West* che vede una natura radioattiva e mutante riprendersi i propri spazi lasciando ai sopravvissuti la libertà di scannarsi tra loro. Situazioni e personaggi narrati in una striscia di videogiochi partita nel 1997 e ora anche in una serie tv di successo che Amazon Studios ha affidato alla Kilter Film di Jonathan Nolan e Lisa Joy. Tra i protagonisti principali dello *show* oggi in auge c'è Lucy MacLean, figlia di Hank e di tutte le contraddizioni etiche dei *vault*, a incarnare un ambiguo spirito della ricostruzione. Poi c'è il soldato Maximus, l'orfano di guerra venuto dal nulla e forgiato dal conservatorismo militaresco della Confraternita d'Acciaio. Interpretato da Aaron Moten in una *performance* che ricorda a tratti il giovane Denzel Washington di *Glory*. Una parte importante della storia è affidata al personaggio di Cooper Howard (detto Il Ghoul), un tempo attore hollywoodiano, fantasmatico *trait d'union* tra un prima e un dopo le bombe. L'uomo perde tutto e diventa un "ghoul" ovvero un mutante immune alle radiazioni e virtualmente in grado di vivere per secoli. Come il classico straniero dei *western* si muove nel post-apocalisse da cinico e spietato cacciatore di taglie e coltiva delle motivazioni forse legate a una sua vendetta personale. Finalmente un gran bel ruolo da protagonista per Walton Goggins.

### **Il senso dei giochi di ruolo per i numeri**

Nell'immaginario collettivo novecentesco si è spesso sentito il bisogno di una saga narrativa in grado di esorcizzare le ansie dell'era atomica. *Fallout* più di *Mad Max* offre un ampio *set* di luoghi e di situazioni da esplorare con una certa libertà. Le carismatiche direzioni artistiche di cui hanno sempre beneficiato tutti i titoli della serie si è rivelata la fonte primaria di un successo che ha affrontato diverse piccole rivoluzioni tecnologiche e narrative, procedendo via via sempre più lontano dalle radici storiche piantate nel terreno dei giochi di ruolo carta e penna. Soprattutto il passaggio dalla gestione Interplay (gli sviluppatori dei primi due titoli del 1997 e 1998) a quella Bethesda che ha segnato l'ingresso di *Fallout* nel novero delle saghe videoludiche più popolari ma ha anche definito una rottura con i *nerd* ruolisti e con una visione decisamente più strategica dell'azione ludica.

Nei giochi di ruolo, l'ambiente viene affrontato in virtù delle proprie caratteristiche definite da indici numerici. Selezionando con cura gli scontri e ottimizzando al meglio quanto c'è nell'inventario, si procede con l'accrescimento di quei numeri e quindi delle possibilità di sopravvivenza. Il novellino cresce gradualmente ma a patto di comportarsi da soldato-pedina. La logica della scacchiera e del *level design* ruolistico non sempre lascia spazio al gusto dell'esplorazione fine a sé stessa. Ma cosa spinge il giocatore a continuare le *routine* o a ri-giocarle? *Fallout* ha sempre risposto con l'inventiva dei suoi contesti narrativi.



Il primo *Fallout* era stato un *flop* commerciale ma la bontà dell'universo ideato da Tim Cain (*lead game designer*) e Leonard Boyarsky (*art director* e grande appassionato del *Mad Max* di George Miller), quel fascino uchronico degli anni Cinquanta spalmati in ogni interstizio di futuro, convinse Interplay a perseverare conservando contesti e *gameplay* ma ampliando notevolmente la mappa. Lo sviluppo di *Fallout 2* durò il tempo record di circa nove mesi e fu possibile solo perché la *software house* si trovò costretta ad assoldare un vero e proprio esercito di sviluppatori e *designer*. Tante persone diverse lasciate libere di fare nel disperato tentativo di concludere la lavorazione velocemente. Lì si capì che il vero valore di *Fallout* era nella rete di dettagli narrativi. Uno straripante flusso di gag comiche ma nel contempo riflessive si alterna al corso degli eventi più drammatici che ci si aspetta da un dopo-apocalisse. Tra le tante idee infilate nel mucchio di quel gioco del 1998 c'era anche la possibilità di far sposare due personaggi dello stesso sesso, un diritto che in quel momento non era riconosciuto da nessun ordinamento giuridico al mondo.



Nel corso degli anni Novanta, con l'impulso tecnologico dettato dalle *console* da gioco e con volumi di vendita che rendevano il mercato domestico sempre più appetibile, i *game designer* cominciarono a capire l'importanza delle sceneggiature e soprattutto del fotorealismo. Il senso di sfida dei videogiochi comincia ad essere sostituito dalla voglia di un'esperienza psicologica coadiuvata dall'immersività tridimensionale. Sullo scosceso crinale qualità/quantità si cominciarono a ridefinire gli aspetti procedurali del *gameplay* cercando di trasformare le dinamiche più routinarie in qualcosa di interessante e piacevole di per sé. Con *Fallout 3* (2008) l'universo diventa esplorabile in prima persona. La svolta decisa da Bethesda (con Todd Howard *game director*) aggiunge la tridimensionalità e una linearità narrativa di stampo cinematografico. Il giocatore è sempre meno uno soldato o una pedina su una scacchiera e sempre più un turista su una mappa. *Fallout 4* (2015) è un guado ancora più radicale: il sofisticato sistema reputazionale presente nei precedenti episodi viene sradicato e ridotto al semplice taglio di alcune missioni in presenza di determinate scelte politiche. Le effettive conseguenze delle azioni del giocatore rispetto al binario di sceneggiatura diventano irrисorie. Comprensibile lo scontento degli ultra-ruolisti e dei PC-isti che, dopo aver conosciuto le malizie strategiche dei precedenti videogiochi, hanno cominciato a strisciare fuori dai *dungeon* delle loro nicchie criticando aspramente la svolta *mainstream* voluta da Howard/Bethesda.

### **La svolta cyberspaziale nel videogioco**

Nell'evoluzione della serie videoludica di *Fallout*, il focus sulle statistiche e sui numeri ha dunque lasciato gradualmente spazio a trame più articolate ma quasi blindate nelle diramazioni. Bisogna tuttavia considerare che le novità introdotte da Bethesda hanno avuto il merito di portare *Fallout* all'attenzione planetaria. Nonostante il controverso spostamento verso linearità e dinamiche *shooter* piuttosto conformiste, *Fallout* non ha mai voltato le spalle ai suoi fantasmatici anni Cinquanta. Del resto all'alba del nuovo millennio l'introduzione di dinamiche esplorative non ha risparmiato nessuna delle grandi saghe videoludiche di successo. La perlustrazione di scenografie digitali sempre più ricche diventa una delle attività più premiate dal grande pubblico facendo passare spesso in secondo piano l'originalità del *gameplay*. Ma l'omologazione di molti giochi in questa direzione non è solo una noiosa questione di volumi commerciali. A ben vedere la svolta paesaggistica e contemplativa dei [videogiochi open world](#) è un elemento interessante nell'ambito degli assetti espressivi dei media contemporanei. In giochi come *Fallout 4* possiamo finalmente prenderci tutto il tempo per entrare in (quasi) ogni singola casa diroccata, ricostruire i vissuti delle persone che non ce l'hanno fatta, perlustrando scheletri e stralci di comunicazioni epistolari. Nella serie Amazon questa curiosità viene valorizzata nella scena in cui Lucy entra in un soggiorno mezzo sepolto dalla sabbia e indaga sulla fine di una famigliola ben vestita e ben mummificata intorno alla tavola dell'ultima cena. C'è scritto "veleno" su una bottiglia: il piano B misericordiosamente offerto dalla Vault-Tec ai disperati fuori dai bunker.



I videogiocatori di oggi possono vivere la simulazione di una catastrofe atomica o di un qualsiasi altro dramma apprezzandone una mole infinita di dettagli. Al contrario, chi vive il proprio intrattenimento esclusivamente nella rete dei *social media* odierni viene trascinato in quel vortice dell'attualità che, secondo [Byung-chul Han](#), ha portato alla crisi della narrazione nella tardo-modernità. Paradossale in un'era in cui si fa un gran parlare di *storytelling*. L'inflazione del termine cresce proprio mentre le narrazioni perdono forza e magia. Secondo il filosofo sudcoreano le narrazioni non ci ancorano più all'essere perché vivono di un respiro temporale frammentato, non consentono la graduale esplorazione di spazi fisici e di distanze psicologiche. Lo *storytelling* in quanto cronaca di una serata tra amici o commercio legato al piccolo *brand* non porta con sé alcuna "forza capace di trasformare il mondo" e così "l'epoca tardo-moderna è completamente priva di nostalgia, visione, lontananza" (Byung-chul, 2024). I videogiochi *open world* non risolveranno certo la questione della frammentazione tardo-moderna, né la solitudine del consumatore digitale, ma almeno offrono una certa prospettiva spazio-temporale, un tentativo di radicamento nel tempo ben diverso dalla *routine* quotidiana degli "infomani" usa-e-getta. Le esperienze videoludiche contemporanee costringono il tempo a condensarsi in ambientazioni digitali in cui finiamo con l'abitare. Telefonino e cyberspazio videoludico sono entrambe estensioni delle nostre menti simboliche ma con ritmi e tempi di fruizione molto differenti. Se la cascata delle informazioni frammenta il tempo e l'attenzione producendo una mera sequenza di momenti, viceversa l'esplorazione palmo a palmo, per quanto *cyber*, è una narrazione di per sé e come tale si prende il suo tempo. La spinta tecnognostica evidenziata da [Erik Davis](#) trova un perfetto terreno di coltura nella mappa tridimensionale videoludica in quanto modalità espositiva che colloca un ancoraggio spirituale dentro ai computer.

"Come i romanzi o il cinema o i fumetti, il cyberspazio ci dà un luogo dove sospendere le consuete regole scientifiche che limitano la realtà fisica dei nostri corpi. Ma, a differenza di questi media, il cyberspazio è un ambiente interattivo condiviso, uno «spazio-anima» che sollecita la psiche postmoderna sia a trovare sé stessa che a ricrearsi"

(Davis, 2023).

Provando a far dialogare Davis e Byung-chul si potrebbe sostenere che con il cyberspazio declinato dal videogioco torna il tempo del mito ovvero di quello spossamento che porta in un cosmo nel quale la psiche può vivere e respirare staccando la spina dall'attualità elettrificata e nervosa dell'attualità. La simulazione tridimensionale offre un modello dello spazio fisico da abitare, da esplorare, da caricare di simboli, rituali e interazioni comunicative. I videogiochi di oggi richiedono un'attenzione simmetrica a quella dell'incredibile mole di lavoro contenuta nello sviluppo del prodotto finito. Inducono affezione rispetto a luoghi, case, persino alberi per quanto virtuali. Anche quando le *texture* non sono perfette. Gli abitanti dei *vault* in *Fallout* sono così legati al proprio personalissimo Pip-Boy (ingombrante computer indossabile che campeggia sul braccio, evidente caricatura dei nostri *smartphone*) da far pensare a *phono sapiens* che si immolano al servizio del momento, scambiandosi dati e istruzioni, aspettando un ordine dall'alto che magari li designa per andare a morire in un nuovo esperimento sociale. Lucy MacLean invece si rivolge al passato e al futuro. La sua partenza dal Vault 33 alla ricerca del padre indica un gesto tipico della letteratura moderna in cui la salvezza ha bisogno di una tensione narrativa capace di attirare il passato verso il presente per poi trovare la forza di uno slancio finale verso il futuro. Nella sceneggiatura Kilter Films vi è un continuo influsso del passato sul presente, pur lasciando intravedere il futuro in molti modi. Quando prende in giro gli abitanti del *vault*, *Fallout* sembra criticare proprio l'essere umano tardo-moderno che non porta più con sé un destino o una prospettiva storica.

### **Il dilemma dei fabbricanti di universi**

Lucy è il *player* videoludico che volge il suo sguardo verso l'esterno, puntando orizzonti ben più ampi di quella claustrofobica operatività offerta dal Pip-Boy. La prospettiva spazio-temporale del *videogame* è un richiamo all'esplorazione di ogni angolo della simulazione, ogni punto sulla mappa perché c'è la consapevolezza che in ciascuno di essi può celarsi una grande o piccola storia. Del resto la narrazione videoludica è un percorso esplorativo che dura decine di ore, spesso molto più della fruizione di un romanzo a stampa. Insomma un po' alla volta, l'universo post-atomico di *Fallout* ha snaturato il suo *gameplay* per concentrarsi sulla direzione artistica e sul *world building*. O meglio quello che nel suo bizzarro manuale di scrittura Ian Cheng chiama "*worlding*". Il singolare artista americano definisce il suo "Fare Mondi" come "l'arte di concepire, incubare, innescare e curare un gioco infinito" in grado di "continuare a generare svolte narrative" (Cheng, 2024) indipendentemente dal creatore. Nei videogiochi *Fallout* ci si affeziona all'organismo formato dai contesti e dai luoghi, meno ai personaggi staccati dalle rispettive fazioni politiche.



I protagonisti della serie Amazon sono personaggi inediti rispetto ai protagonisti dei vecchi videogiochi, pur incorporandone diversi tratti. Del resto la direzione artistica dei primi *Fallout* guardava al mondo di *Mad Max* ideato da George Miller più che al personaggio interpretato da Mel Gibson. Si tratta di un'influenza fortissima per tutto il *franchise* sin dai primissimi *concept*, sin dall'introduzione del *companion* Dogmeat evidente omaggio al cane pastore che segue il protagonista di *Interceptor – Il guerriero della strada*. Non a caso Dogmeat è l'unico personaggio ad essere presente in tutti i giochi della saga e non poteva mancare nel *Fallout* Amazon. Ma proprio guardando alle differenze tra i videogiochi e la serie tv è inevitabile constatare quanto il racconto legato ai formati classici dell'audiovisione non possa fare a meno del rapporto di identificazione con i personaggi. Gli sceneggiatori Geneva Robertson-Dworet e Graham Wagner hanno saputo fare un ottimo lavoro in veste di *showrunner* selezionando bene e non banalizzando troppo un universo di dettagli narrativi vastissimo. La mutazione nel *gameplay* affrontata dal videogioco *Fallout* è un percorso di semplificazione molto simile a quello che devono aver affrontato gli sceneggiatori della serie tv Amazon. Insieme a Lucy, Maximus e al Ghoul, lo spettatore passeggia nell'universo di *Fallout* senza poterne esplorare la sostanza videoludica, ma consultando un bellissimo *depliant* offerto da Kilter Films.

### **Anni Cinquanta arrugginiti e mutanti**

Sin dalle origini *Fallout* ha evidenziato una certa vena ucronica, particolarmente evidente nelle scelte scenografiche e nella diffusa ossessione per la cultura statunitense degli anni Cinquanta del Novecento. Gli Stati Uniti alla vigilia delle bombe del 2077 si godono un'era atomica in cui risulta assente la tendenza alla miniaturizzazione della tecnologia tipica dell'elettronica di consumo contemporanea. Tubi catodici, fusibili e circuiti stampati contro microchip invisibili e minimalismo stevejobsiano. La materia non ha bisogno di essere compattata o nascosta perché si vive in un'epoca di opulenza garantita da energia atomica a buon mercato. Almeno fino al fatidico 2077. Visivamente *Fallout* è un catalogo retrofuturistico fatto di linee affusolate e vistosi *design* bombati come quello del forno Atomic Queen o del televisore Radiation King. Anche i robot esaltano il comfort e la serenità di un'America che non ha mai attraversato gli anni Sessanta, la Guerra Fredda, la segregazione razziale, la musica di Bob Dylan. Ma poi le cose precipitano. E dopo la Grande Guerra ci si chiede come sarebbe la vita quotidiana delle persone nella consapevolezza che a

ogni respiro e a ogni sorso d'acqua ci si espone alle radiazioni. Verosimilmente il tempo libero in *Fallout* sembra dedicato all'incoscienza e all'oblio indotto da alcol e droghe. Ma un grande conforto arriva dalle onnipresenti trasmissioni radiofoniche rese possibili da sparute stazioni tenute vive su base volontaria.



La *playlist* musicale proposta nei giochi di *Fallout* denota la voglia di consumi culturali disimpegnati e offre soprattutto la gioiosa chiasiosità del *rock and roll* anni Cinquanta. Tutta l'azione, anche le scene di dialogo più drammatiche o le sessioni di *shooting* più sanguinolente, possono essere lasciate alla mercé di un sottofondo musicale fatto di canzonette. Questi vinili ritrovati chissà come fanno quasi sempre riferimento al racconto di relazioni amorose. Ma anche a gustosi giochi di parole che all'epoca della loro uscita esorcizzavano le paure della Guerra Fredda. *Uranium Fever* e *Uranium Rock* ironizzano su una nuova corsa all'oro per scavare il prezioso minerale radioattivo. La musica fluisce nella diegesi tramite il Pip-Boy. Tra i tanti brani transitati dalla colonna sonora dei giochi a quella della serie Amazon non potevano mancare i brani degli Ink Spots, un gruppo di vocalist jazz in auge negli anni Trenta e Quaranta, spesso accompagnati da Ella Fitzgerald. In particolare quella *I Don't Want to Set The World on Fire* che descrive così bene l'incredibile scollamento tra le emozioni semplici proposte dalla musica leggera e la pesantezza dei grandi fuochi appiccicati dalla guerra. Ma in tutto questo *fallout* di umorismo *dark* la canzone che spicca davvero è la folle *Crawl Out Through The Fallout* di Sheldon Allman:

"Crawl out through the fallout, baby  
When they drop that bomb  
Crawl out through the fallout  
With the greatest of aplomb".

Una canzone piena di cattivi consigli come quello di invitare l'amata a lasciarsi bagnare da una pioggia di Stronzio-90, l'isotopo radioattivo più temuto durante il *fallout*. Per non parlare della promessa di eliminare tutte le bruciature cancerogene a furia di baci. C'è una

divertente scena del *Fallout* Amazon che riprende perfettamente lo scollamento cognitivo tra realtà e commento musicale. Quella in cui Maximus accorre a salvare Lucy intrappolata dalle guardie del Vault 4. Il soldato indossa la sua armatura e comincia a demolire cose e persone al fine di far rilasciare la compagna. La devastazione al *rallenty* comprende anche il volo di un gigantesco distributore di Nuke-Cola. In sottofondo la languida *Only You* dei Platters. La sovrapposizione tra audio e video sembra funzionare come un *juke-box* impazzito. A cose fatte Maximus scopre di aver frainteso le intenzioni delle guardie. Il goffo intervento del soldato rappresenta automatismi legati al potere insito nel dispositivo tecnologico e al *transfert* psicologico dettato dall'innamoramento. Qui vi è da una parte l'ambivalenza ideologica del dispositivo endoscheletrico che sembra potersi animare di vita propria, dall'altra la dissociazione schizofrenica della musica pop introdotta in un teatro di guerra che tiene tutti i corpi sul bilico dell'annientamento. Uno senso di alienazione e di spossamento di cui tutti i videogiocatori sanno qualcosa.

### **Lo spirito americano e il genoma *western***

Un potere effimero è il motore dell'azione di Lucy, Maximus e del Ghoul. Gli abitanti dei *vault* in particolare sembrano del tutto inadeguati all'improvvisazione: perfetti *phono sapiens*, figli del soluzionismo tecnologico californiano, ingenui topolini da laboratorio. Dovranno fare i conti con acqua radioattiva, con bestiari mutanti e, soprattutto, con la totale assenza di strutture sociali accettabili. Nello *show* Amazon, sulla piazza sembra esserci solo l'organizzazione di quegli invasati della Confraternita d'Acciaio. La fantascienza offre numerosi modi per mettere in scena la moralità di frontiera, così centrale nella storia statunitense. Una terra senza legge che, nelle mani di Kilter Films, si presta particolarmente bene a un nuovo western fantascientifico in grado, come *Westworld*, di riscrivere continuamente il proprio genoma narrativo, trafficando in figure semantiche e in generi, trovando nell'ironia a tratti surreale dei videogiochi di *Fallout* una sponda ideale. Del resto l'attenzione di Nolan e Joy al mondo dei videogiochi è sempre stata evidente. Probabile che la loro scelta di collocare *The Peripheral* nelle campagne del West Virginia abbia qualcosa a che fare con l'ambientazione di *Fallout 76* (2018) nel contesto rurale dei monti Appalachi. Una vasta regione che è anche un luogo simbolico attraverso il quale numerosi narratori americani hanno affrontato il tema dello scontro tra natura e cultura. Ma la selva oscura come porta d'ingresso per l'inferno biotecnologico non è che una delle connessioni tra l'immaginario di *Fallout* e quello di Kilter Films. Nel parco di *Westworld*, dove tutto è *connesso/concesso*, lo scheletro bianco degli automi viene tenuto in posa vitruviana mentre i macchinari completano l'assemblaggio. Un anno prima di *Westworld*, bozze di umani sintetici emergono da una zuppa lattiginosa nei meandri dell'Istituto, il *vault* dei *vault*, misteriosa fortezza delle scienze in *Fallout 4* dove si prepara il futuro dell'umanità con meno umani possibile.



In definitiva il Ghoul pistolero della serie Amazon è una versione radioattiva e mutante dello Shane di *Il cavaliere della valle solitaria* ed è lì a ricordarci che *Fallout* è sostanzialmente un storia di frontiera e un mito della fondazione. Come lo sono *Star Wars*, *Mad Max* e *Westworld*. George Miller, George Lucas, il duo Cain e Boyarsky di Interplay, Todd Howard di Bethesda: tutti creatori di universi che hanno in comune con Nolan e Joy la capacità di cogliere il nucleo arcaicista dell'immaginario western e di riprogrammarlo per renderlo futuribile. Universi teoricamente in grado di funzionare indipendentemente dal loro creatore.

---

### l e t t u r e

- Han Byung-Chul, *La crisi della narrazione*, Einaudi, Torino, 2024.
  - Ian Cheng, *Fare Mondi. Vademecum per emissari*, Timeo, Palermo, 2024.
  - Erik Davis, *Techgnosis. Mito magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Nero Editions, Roma, 2023.
- 

### v i s i o n i

- Black Isle Studios, *Fallout 2*, Interplay Entertainment, 1997 (videogame).
- Tim Cain, *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game*, Interplay Entertainment, 1997 (videogame).
- Jeff Gardiner, *Fallout 76*, Bethesda Softworks, 2018 (videogame).
- Todd Howard, *Fallout 3*, Bethesda Softworks, 2008 (videogame).
- Todd Howard, *Fallout 4*, Bethesda Softworks, 2015 (videogame).
- Obsidian Entertainment, *Fallout: New Vegas*, Bethesda Softworks, 2010 (videogame).

14 giugno 2024